

Erledigt

So da Sind wir wieder an einem Scheidepunkt im Leben eines Hackis !!

Beitrag von „griven“ vom 8. Juni 2018, 21:00

Ich sehe es leider auch eher so das es für die HD3000 mit Mojave keinen Workaround geben wird leider.

Im Grundsatz liegt das in der Hauptsache daran das Apple in Metal Funktionen verwendet die erst ab einer gewissen GPU Generation unterstützt werden (ähnlich zu OpenGL hier unterstützt auch nicht jede GPU Generation alle Funktionen der neueren OpenGL Versionen). Apple tut mit Mojave das was Jahre lang von den Usern gefordert wurde sie schneiden alte Zöpfe (das uralte Apple OpenGL) ab uns setzt für macOS konsequent auf die Metal API. Das bei so einem Schritt einige alte Maschinen hinten runter fallen ist relativ normal. Auch muss man das auch mal aus dem Blickwinkel von Apple betrachten denn bei denen geht es um das eigene LineUp und von der Warte aus betrachtet fallen nur einige wenige alte Geräte wirklich ganz raus andere lassen sich nachrüsten (MacPro).

Auch wenn es schade ist und mein T420s wohl mit HighSierra in Würde altern darf kann ich den Schritt von Apple nachvollziehen.